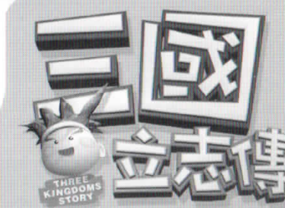




目 次









前言

感謝您購買三國立志傳，這是一款創新風格的三國遊戲，希望帶給您不同的全新感受。從一開始，我們便決定以創意及樂趣作為本遊戲的設計主軸，希望您能充分享受這款遊戲所帶給您的驚喜與樂趣，並將您寶貴的意見告訴我們，我們將繼續努力製作更優質的國產遊戲回饋給您。建議您在遊戲前能先閱讀使用手冊，如果您的時間有限，也希望您能至少先閱讀【貳、快速上手本遊戲】中各節說明，相信更能幫助您享受遊戲所帶來的樂趣。有關本遊戲最新資訊報導，歡迎到光譜資訊公司網站上查詢，我們的網址是 http://www.ttime.com.tw。



壹、拆開封盒後您該做的事



一、檢查內容物

在包裝盒內，除了使用手冊外，還有二張遊戲光碟（安裝片及遊戲片）及回函卡，如果有缺少任何一項，或內容物損壞，請參照包裝盒上聯絡電話儘快與我們聯繫，客服人員將迅速為您處理。為了進一步保障您的權益，並提供我們製作更優良產品之參考，煩請詳填回函卡後寄回，我們將不定期提供您更多關於產品及活動資訊。



二、系統需求

要順利執行三國立志傳這套遊戲，您的電腦配備至少必須符合以下條件：

主　　機／IBM PC Pentium300 以上相容機型
記憶容量／64MB
作業系統／Windows 95/98 以上版本
光 碟 機／8 倍速以上光碟機
硬　　碟／最小安裝 500MB
操作設備／滑鼠
顯示規格／DirectX 6.0 以上版本



三、安裝遊戲

1. 在 Windows 作業系統下將三國立志傳安裝片放入光碟機中。如果您的電腦是設定在「自動撥放」模式下，三國立志傳的「安裝選單」會自動出現在銀幕上，從選單中選擇＜安裝遊戲＞指令後，按照銀幕指示進行即可。

2. 如果您的系統無法自動撥放，請打開桌面上＜我的電腦＞圖示，接著選擇代表您光碟機的圖像，在＜Autorun＞指令上快按滑鼠左鍵兩下，即會出現「安裝選單」，從選單中選擇＜安裝遊戲＞指令後，請按照銀幕指示進行。







3．當您安裝完成後，安裝程式會自動在＜開始／程式集＞指令列中建立捷徑，方便您進入本遊戲。



四、安裝DirectX

1．若您的電腦中並未安裝DirectX 6.0以上版本，建議您在遊戲安裝完成後，從選單中選擇＜安裝DirectX ＞指令，安裝程式將會自動更新您電腦中DirectX至8.0的版本。

2．由於Windows98作業系統已內建DirectX 6.0，因此您可以無須安裝此一項目。



五、啓動遊戲

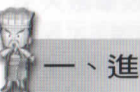
1．當您安裝完成後，程式會回到Windows作業系統。將安裝片取出後，放入遊戲片，此時的「遊戲選單」會自動出現在銀幕上，從選單中選擇＜進入遊戲＞指令後，即可進入遊戲。

2．若您放入遊戲片後並未出現「遊戲選單」，請點選桌面上TKS的捷徑，即可進入遊戲。您也可以在「開始＼程式集＼T-Time ＼TKS」指令列中，點選＜TKS ＞指令後，同樣可進入本遊戲。

3．如果一切執行正確無誤，您進入遊戲後將會看到一段片頭動畫，之後便會出現「片頭選單」，有關「片頭選單」的說明，請參照【參＼一、片頭選單】。

貳、快速上手

三國立志傳是一套結合了歷史戰略、養成與策略特色的好遊戲，為了讓您在短時間內就能上手遊戲，我們特別編寫了這個章節，希望您能耐著性子將本章所有文字看完，相信您就能夠充分享受遊戲的樂趣了。



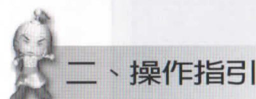
一、進入遊戲

1．第一次玩本遊戲：

當您順利進入遊戲後，將會看到一段片頭動畫，之後便會出現「片頭選單」。如果玩家是第一次進行遊戲，或者想要重新開始遊戲，請選擇＜新遊戲＞，點選完成後，即開始進行新遊戲。

2．想繼續進行遊戲：

當「片頭選單」出現後，請選擇＜讀取遊戲＞，點選後會出現「讀取選單」，從八個進度欄位中選取您要載入的進度，選好後按下＜確定＞鍵，便進入遊戲畫面。如果您前一次玩本遊戲後並未存檔，那麼「讀取選單」中將不會出現您的進度，請重新開始遊戲。



二、操作指引

1．第一項任務：




● 消滅三名黃巾賊就過關了，可是過關前別忘了開寶箱喔！

當您開始新遊戲後，一開始會進入桃園三結義的任務，由於劉備、關羽、張飛三人用來義結金蘭的結義桃被黃巾賊搶走了，因此玩家必須打倒戰場畫面中三名黃巾賊，才能順利取回結義桃，完成史上最著名的桃園三結義事件。在戰場中選取人物的方法有三：一是直接在







戰場上點選人物；二是在畫面下方的「人物隊列欄」中點選人物；三是按滑鼠右鍵，即可選取下一個人物。選擇人物後，在人物四周會出現許多方形格子，那是該人物本回合所能移動之範圍，將游標移至移動範圍內任一格（游標上會呈現車輪圖案）後按滑鼠左鍵，人物便會移至該處，此時移動滑鼠選擇他要面對的方向後按滑鼠左鍵，即完成所有移動的動作。當尚未選擇人物移動後所要面對的方向時，按下滑鼠右鍵可以讓人物回到原處。當人物所在位置有可以攻擊目標出現時，將滑鼠游標移至敵人身上（游標上會呈現雙劍圖案）後按滑鼠左鍵，便會攻擊敵人。當然玩家也可以使用計謀攻擊敵人，像劉備一開始便擁有威力強大的初級火雷計，而且劉備火計能力高達64，因此當劉備移至敵人身邊時，玩家點選右側人像旁的初級火雷計，然後點選敵人便可用計攻擊了。在消滅所有敵人前請盡量開啓所有寶箱，因為會有額外的好處可得，完成本關任務（消滅所有敵人）後，即回到主畫面。

2.上課：

上課是培養人物技能值及提昇基本屬性的好方法，因此建議玩家應善用所有的時間上課。上課必須在學堂中才能進行，當玩家在「主畫面」狀態時，點選地圖左側「場景切換列」中學堂的按鍵後，即可進入「學堂」。「學堂」中設有十個座位，其中正北邊是師父的座位，下面九個是弟子的座位。由下方「人物隊列欄」中拉取人物至學堂中（師父及弟子至少各一名），選擇師父後，才可以點選課程，選擇好想上的課程後，按下＜開始＞鍵後便開始上課。好的師父必須擁有較好的口才，而且他的技能值或計謀經驗值超越



● 除了安排師父及弟子，還得選擇課程才能上課！

弟子越多越好。一次上課的弟子人數越多，弟子進步的空間就會相對越小，因此當進行一對一教學時，弟子的學習效果最好。弟子的學習成效與他的學習力密切相關，由於學習力是隱藏參數，玩家可以由上課結果來判定每個人物適合學習的項目。

3.計謀學習：

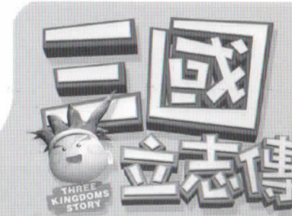
除了以上課方式學習計謀外，到書舖購買兵書與天書，閱讀後也可增加該項計謀的經驗值，只要經驗值到達三百，該項計謀便可在戰場中使用了。建議玩家應該讓每個人物至少學習一種治療型的計謀，以便戰場上使用，如果不會醫療型計謀，請到學堂中上課學習（在遊戲之初可選擇關平教授治療型計謀）。



● 在買得起的物品中，挑選最喜歡的吧！

4.交易：

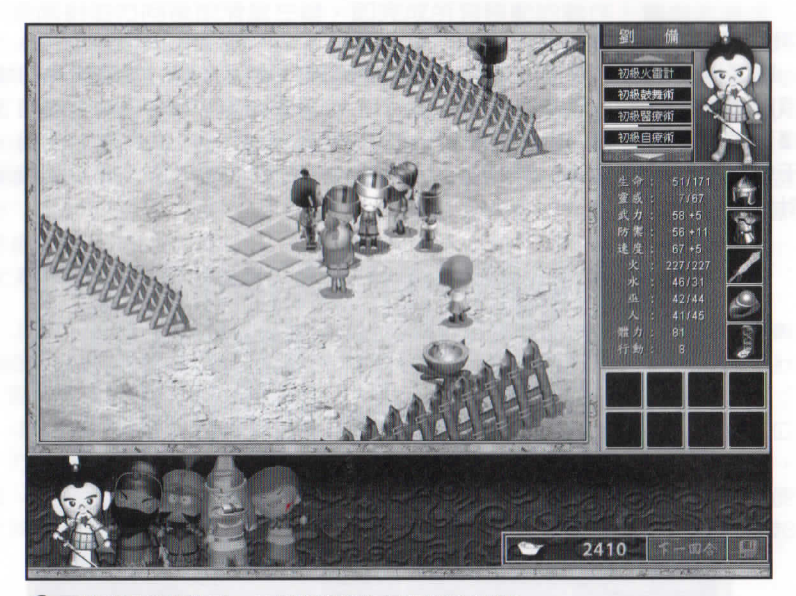
商店是購買物品及出售物品的地方，共分為三種，分別是武器店、書舖及草藥店。武器店販賣武器及防具；書舖販賣兵書、天書及錦囊；草藥店販賣一般用品。在「主地圖」左側「場景切換列」中，按＜武器＞、＜書舖＞或＜草藥＞的按鍵後便可進入該商店。商店中的所有商品皆有標價，玩家將滑鼠游標移到商品上時會出現相關資訊，用滑鼠將商品拉出後，放到人物包裹內便算完成了交易，程式會主動由銀兩欄內扣錢。當玩家持有銀兩不足時，玩家將無法拉出該商品。若要販賣多餘的物品，只需將人物持有之物







品拉至商店老闆身上後，再按下滑鼠左鍵，便會出現該物品的回收價格及詢問玩家是否要出售此物品，點選＜確定＞後，交易便算完成。店內商品出售後不會立即補貨，須等到次日才會更新架上商品。



● 可憐的周倉快掛了，只好將劉備的赤棗糕給你囉！

5．裝備及轉移物品：

只有配件（包括武器及防具）可以進行裝備，裝備方式為將游標移到配件上，按著滑鼠左鍵不放便可拉取該配件，拉至「人物狀況欄」上裝備位置後放開滑鼠左鍵，即可完成裝備工作。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以裝備配件，但在「戰場畫面」中裝備配件需耗費 1 點的行動點數。多餘的物品可以轉移給其他夥伴，當在「主畫面」中進行時會消耗雙方體力，在「戰場畫面」中進行時則需消耗雙方行動點數。轉移物品的方法是拉取物品移到「人物隊列欄」的隊友人像上放開滑鼠左鍵，則物品便會自動轉移至該名隊友身上；若隊友身上已無放置物品之空間，那麼物品將無法順利轉移。



● 在任務說明後面的星星代表困難度！

6．選擇任務：

在「主畫面」模式下，「主地圖」中會有城池呈現紅色雙劍圖案，將游標移至紅色雙劍圖案上，便會出現該地點目前之狀況簡介。若紅色雙劍圖案呈現閃爍狀態，表示為突發狀況，玩家必須在限定回合內儘快處理，如果沒有派員處理，則程式將幫玩家選擇人員並強制派遣進入戰場，失敗時將會失去特定人物或城池，當玩家已無佔領任何城池時，遊戲便宣告結束。玩家若決定接受某項任務，只要點選該地點便可以進入「任務說明畫面」。在此會出現任務提示，並列出必要人物，玩家只需用滑鼠在隊伍中拉出必要人物的大頭貼，放在「任務說明畫面」內方框位置上即可，多餘的位置玩家可自行決定指派人選，指派完畢請按下畫面右上角＜開始＞鍵，即可進入「戰場畫面」。記得要注意勝利條件及失敗條件，達到任務要求才能順利過關。

7．戰場上操作方式：

在「戰場畫面」中，所有操作方式均可以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵表示取消，按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵則可移動「戰場地圖」。要點選玩家隊伍中的人物有三種辦法：一是在「人物隊列欄」中點選；二是在「戰場地圖」上點選；三是按下滑鼠右鍵，程式會直接切換到下一位尚可行動之人物。若玩家將游標移至戰場上某一人身上，「人物隊列欄」的資料會切換為該人物，移開後則恢復成原本人物。若要查詢敵人資料，也可點選戰場上所要查詢之對象。

8．移動與開啓寶箱：

被點選之我方人物，在「戰場地圖」上會出現該人物本回合所能移動之範圍，移動範圍會以方格表示，此時玩家只要將游標移至任一方格上按下滑鼠左鍵，人物便會移至該處，選擇人物停留後的方向即完成移動。人物移動後無論是否有剩餘之行動點數，都可進行物理攻擊或使用計謀，但行動點數不足 2 點將無法使用物品。移動距離遠近與人物的行動點數有關，提昇人物的速度（例如穿一雙速度較高的鞋子）能讓玩家所操控的人物移動到更遠的地方。特別要注意的是當人物經過敵人周圍時，會因敵人之阻擋而無法穿越。當人物移動至寶箱上時，寶箱即自動開啓，同時會出現訊息告知玩者在寶箱拾獲何種物品，拾獲的物品會自動裝備或者放入該人物之包裹內。



● 由背面攻擊效果最好，側面次之！

9．物理攻擊：

凡是使用短兵器、長兵器、弓箭的攻擊方式，統稱為物理攻擊。無論有無行動點數，每個人物一回合都能進行一次物理攻擊，攻擊所需行動點數由下回合扣除，攻擊完畢後需進行方向調整。人物移動前後，若有敵人腳下出現紅色方框，游標移到時會出現紅色雙劍圖案，表示可對該敵人進行物理攻擊，只要將游標移到可攻擊敵人處按滑鼠左鍵即可。攻擊前該人物仍可進行移動、使用物品或更換裝備。物理攻擊的效果與我方武力、敵方防禦、攻擊敵人方位以及與敵人之間地形的高度差有關。每殺死一名敵人，玩家就有機會得到銀兩，越早殺死敵人，所得到的獎勵將越好。提醒玩家由敵人背面攻擊時效果最好，正面攻擊時的效果最差。



● 最好每個人都會自療術，這樣就可以回復生命值了！

10．使用計謀：

無論人物是否還有行動點數都可以使用計謀，所需行動點數由下回合扣除，使用計謀後需進行方向調整。使用計謀的方式是在「計謀指令列」點選所需計謀，此時人物周圍會出現顯示計謀攻擊範圍的藍色方格，選擇攻擊範圍內任一敵人按下滑鼠左鍵就可進行攻擊，若該計謀是廣域型攻擊計謀，則游標移動時，會使計謀效果一次涵蓋領域內方格變成紅色。

非攻擊型計謀之使用方式亦同，只是施用對象為自己或是隊友。計謀經驗值越高，攻擊效果越好。使用計謀除了使用「計謀指令列」外，還可以使用錦囊。方法是將人物包裹內之錦囊拉至「人物狀況欄」中的人像上放開，便可在戰場上








施展該錦囊之計謀，其方法同上。

11. 使用物品：

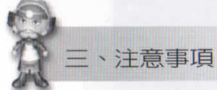
只有用品（包括一般用品及計謀用品）可以被使用，每件用品僅能使用一次，使用完畢即消失。拉取用品的方式與拉取配件相同，將用品拉到「人物狀況欄」的人像上時，該欄位會呈現較暗的顏色，此時放開滑鼠左鍵，該物品則使用完成。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以使用用品，但在「戰場畫面」中使用用品需耗費 2 點的行動點數。

12. 休息：

休息可以累積行動點數。休息的方法是點選人物後，將游標移至「戰場地圖」中該人物身上，按下滑鼠左鍵後調整方向，該人物便完成了休息的動作。若玩家確定欲行動之人物皆已控制完畢，此時點選「人物隊列欄」右側之<下一回合>鍵，就可讓所有未行動之人物同時休息，並結束本回合。

13. 戰爭結果：

戰爭結束後，如果成功會出現勝利畫面，玩家可由該畫面中了解戰役情形及參戰武將；如果失敗的話，就會出現失敗畫面。一般而言戰爭失敗並不會導致遊戲結束，除非玩家手中已無任何城池。



三、注意事項

1. 上課學習非常重要，建議玩家按照每個人物擅長項目，盡量利用時間多上課以增加技能值或基本屬性。

2. 自療術是最基礎的計謀，建議玩家讓會自療術的人物擔任師父，教導其他不會自療術的人物該項計謀。

3.「主畫面」中會閃爍的圖案表示該任務有日期限制，小心不要逾期了，否則會導致嚴重後果。

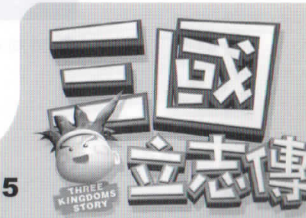
4. 在戰場上以兵器攻擊敵人時，盡量避免由正面攻擊；由背面或側面攻擊會有較佳之效果。

5. 如果玩家覺得敵人過強，建議不要放棄突發性任務（如單挑或劫糧草），因為完成每項任務都能增加經驗值，讓人物升級，放棄過多支線會導致人物升級過慢。

6. 進入戰場前最好多帶一些補充生命及靈感的物品，已備不時之需。

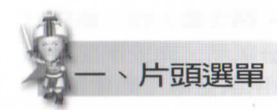
7. 寶箱內的物品通常都是等級較高，或者商店裡買不到的，如果能拿請千萬不要放棄。







參、遊戲介面及操作說明



一、片頭選單

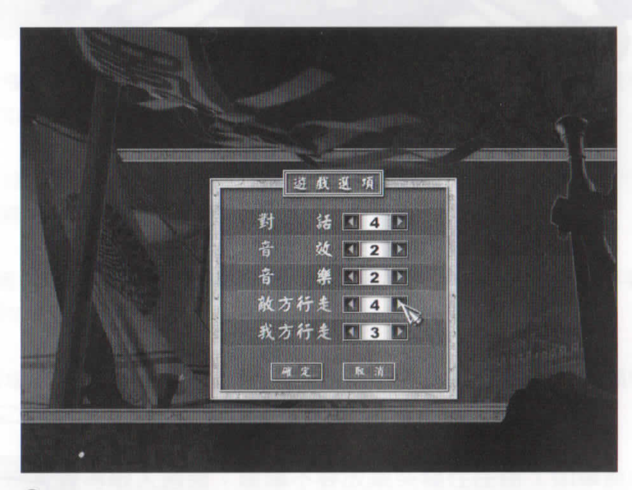
當您順利進入遊戲後，將會看到一段片頭動畫，之後便會出現「片頭選單」，在這張選單中有下列四個選項。

1. 新遊戲：

如果玩家是第一次進行遊戲，或者想要重新開始遊戲，都可以點選這個項目。點選後便進入第一項任務－桃園三結義。

2. 讀取遊戲：

如果玩家已經玩過本遊戲，並且儲存了遊戲進度，那麼點選這個項目後會出現八個儲存欄位，供玩家讀取先前所儲存的遊戲進度。其中第八個欄位是程式的自動存檔，每場戰爭完畢後，程式會主動記錄在第八個欄位。每個欄位都會出現任務名稱及儲存時間，便於判斷所需進度。



● 按向右邊的箭頭可以加快速度！

3. 遊戲選項：

點選該項目後會開啓「設定選單」，在「設定選單」中，玩家可以調整對話的速度、音效的大小、音樂的大小、敵方行走速度及我方行走速度。調整方法是將游標移至＜＋＞或＜－＞控制鈕上，然後按滑鼠左鍵便可進行調整，數字越大則速度越快或音量越大。

4. 離開遊戲：

點選該項目後會出現＜確定＞或＜取消＞兩種選擇，若玩家決定離開遊戲，點選＜確定＞便可回到作業系統。



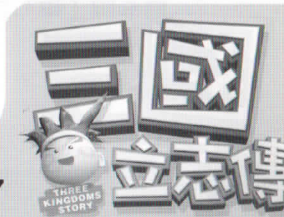
二、主畫面

三國立志傳中各種場景都必須在「主畫面」上進行切換，因此當玩家戰鬥、上課及購物完畢後，都會回到「主畫面」，「主畫面」也能顯示各項重要資訊。「主畫面」中所有操作方式均以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵可以移動「主地圖」。

1. 人物隊列欄：

「人物隊列欄」位於「主畫面」正下方，玩家隊伍中所有人物都會出現在該處，因此當玩家要查閱人物資料，或者要指派人物時，都可在該欄位進行選擇。「人物隊列欄」中的人物會呈現出三種不同等級的明暗度，最暗者表示該人物體力值為0，該日內已無法再進行其他動作；最亮者表示目前游標所選取之人物，「人物狀況欄」中會顯示該人物之所有資訊。在「人物隊列欄」右側有一＜下一回合＞鍵，由於每人每天的行動次數由體力值決定，當所有人體力不足以執行任何動作時（人物呈現暗色），＜下一回合＞鍵便會發光，提醒玩家按該處以進入次日；若隊伍中還有成員仍可行動，按＜下一回合＞鍵也可進入次日。每過一日，除了人物可繼續其他行動外，所有人物的生命及靈感都會提昇。







2．人物狀況欄：

「人物狀況欄」位於「主畫面」右側，該欄位包括了人物屬性、裝備位置、包裹位置三部份。

A．人物屬性：

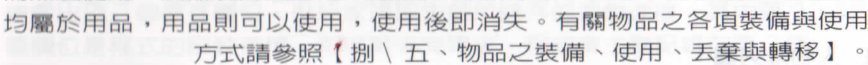
當您在「人物隊列欄」中點選人物後，「人物狀況欄」便會顯示該人物所有屬性。若玩家將游標移至「人物狀況欄」上，還可拉出第二頁的「人物狀況欄」。人物屬性各項說明請參照【柒＼一、人物屬性】。

B．裝備位置：

裝備位置是用以顯示人物身上裝備之武器及防具狀況，在人像下方的五個位置，由上而下分別是頭盔、鎧甲、武器、飾品、鞋子。各項配件之功能請參照【捌＼一、武器與防具】。

C．包裹位置：

每個人物都有包裹位置，最多可以攜帶八件物品。包裹內的物品依其性質可分為配件與用品兩類，其中配件只能裝備而無法使用，武器及防具屬之；除武器及防具外，其他物品均屬於用品，用品則可以使用，使用後即消失。有關物品之各項裝備與使用方式請參照【捌＼五、物品之裝備、使用、丟棄與轉移】。





3．計謀指令列：

人物圖像左側為「計謀指令列」，人物所會的計謀皆在「計謀指令列」中完全呈現，當計謀升級時，原有低等級的計謀就會被取代。「計謀指令列」一次只能列出四項計謀，玩家若要選擇其他計謀可以用滑鼠點選上下鍵翻頁。

4．場景切換列：

「場景切換列」位於「人物狀況欄」上方，此處共有六個場景可供切換，每個場景的切換鍵都以圖形方式呈現。

A．客棧：

玩家可在此處僱用在野將領。每次任務結束後，有時會有新的在野將領在客棧中出現等待僱用，或者因為特殊事件原本要加入我方，卻因「人物隊列欄」客滿而無法加入的人物，都會出現在此。有關「客棧」的各項說明請參照【柒＼二、客棧】。

B．學堂：

這裡是進行教學的地方，藉由教學的方式，可以提昇人物的某些基本屬性，以及短兵器、長兵器、弓箭的技能值及各種計謀的經驗值。有關「學堂」的使用方式請參照【肆、上課篇】中各節說明。

C．武器店：

這裡是購買武器、防具及飾品的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「武器店」的各項說明請參照【捌＼五、商店】。

D．書舖：

這裡是購買兵書、天書及各種錦囊、符咒的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「書舖」各項說明請參照【捌＼五、商店】。

E．草藥店：

這裡是購買各種草藥的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「草藥店」的各項說明請參照【捌＼五、商店】。

F．史書：

玩家在遊戲中所完成的每項任務（包括失敗的任務），都會忠實的記錄在「史書」中。有關「史書」的詳細說明請參照【玖＼一、史書】。

5．銀兩欄及系統指令鍵：

銀兩欄及系統指令位於「主畫面」右下角，即使在「戰場畫面」中，該欄位一樣不會改變。

A．銀兩欄：

銀兩欄顯示目前玩家所擁有的銀兩總額。銀兩是三國立志傳中交易的法定錢幣，當玩家進入商店購買物品，或者在客棧招募在野將領，都必須使用銀兩。銀兩的來源有五：遊戲開始之初，玩家便能擁有少量的銀兩；當玩家完成某些特定的任務，或者在戰場上開啓寶箱，有時會得到銀兩；在戰場上砍殺敵人，也有機會得到敵人所遺留的銀兩；此外將多餘的物品拿到商店販賣，也可得到售價折半的銀兩；當玩家佔有城池後，每回合都能獲得各城所奉獻的銀兩。銀兩的多寡關係著玩家是否有能力添購較好的裝備，或儲備補充生命及靈感的用品，因此請謹慎控制預算。

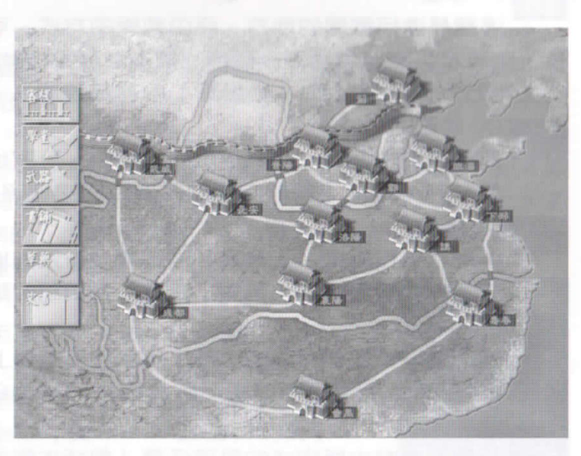
B．系統指令：

無論在「主畫面」或者「戰場畫面」，按下<系統指令>鍵便可進入「系統選單」，在此玩家可以儲存進度、讀取進度、離開遊戲，及調整遊戲的各項功能。有關「系統選單」的各項說明請參照【參＼四、系統選單】。

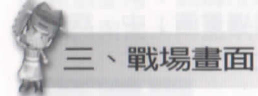




6. 主地圖：



「主地圖」位於「主畫面」左側，顯示三國時代各城池的狀況。如果有城池周圍出現紅色雙劍圖案，表示該地點發生狀況，玩家可以點選該圖案以進入「戰場畫面」。「主地圖」左上方會顯示遊戲中的日期（已劉備年紀作為計日單位），有些重要任務（紅色雙劍圖案閃爍）會有日期限制，玩家必須在限定時間內完成該任務，否則會有重大損失（人物離開或失去城池）。有關「主地圖」上各種任務說明請參照【陸＼二、進入戰場】；有關商店的部分請參照【捌＼六、商店】。



三、戰場畫面

當玩家選擇進行任務後，視窗便會切換到「戰場畫面」，這是玩家進行本遊戲最主要的畫面。「戰場畫面」中所有操作方式均以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵表示取消，按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵或者將滑鼠游標移至畫面邊緣處都可以移動「戰場地圖」。戰場畫面中各欄位大致與「主畫面」相同，功能亦相同，在此不再贅述，僅就變更部分加以說明。

1. 人物隊列欄：

「人物隊列欄」與「主畫面」模式相同，唯一不同處在於未參與此次任務的隊員不會出現在隊伍中。此外由於在「戰場畫面」中時間是以回合計算，按下＜下一回合＞鍵便可進入下一回合，未行動完畢的人物則自動休息一回合。有關＜下一回合＞鍵的詳細說明請參照【陸＼三、戰鬥方式】。

2. 人物狀況欄：

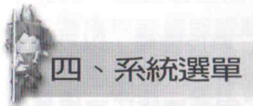
當玩家進入「戰場畫面」後，點選敵人便可由「人物狀況欄」得知敵人之各項資訊。

3. 計謀指令列：

「計謀指令列」中的各項計謀，只有在戰場中才可使用。

4. 戰場地圖：

當進入「戰場畫面」後，「主地圖」便會轉變為「戰場地圖」，所有的戰鬥都將在此完成。



四、系統選單

無論在「主畫面」或者「戰場畫面」，點選視窗右下角之磁片圖案按鍵，便可拉出「系統選單」。「系統選單」的項目與「片頭選單」大致相同，在此僅就不同處加以說明。

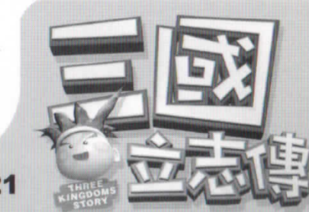
1. 儲存遊戲：

在任何時刻，玩家都可以將目前的進度記錄下來，此處共有七個儲存欄位（第八個隱藏欄位為程式自動記錄）供玩家使用，選好欄位後按＜確定＞鍵即完成儲存動作。要讀取儲存的遊戲進度，請選擇＜讀取遊戲＞項目即可。

2. 取消：

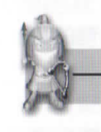
要關閉系統選單，按下＜取消＞鍵即可。







肆、上課篇



一、如何使用學堂

上課是培養人物基本屬性和短兵器、長兵器、弓箭三項技能值，以及學習各種計謀，提昇其經驗值的最好方法，只要慎選師父與弟子，經由課堂上學習所提昇的技能值將遠超過在戰場上砍殺敵人的收獲，因此建議玩家應善用所有的時間來上課。上課必須在學堂中才能進行，當玩家在「主畫面」狀態時，點選「場景切換列」中＜學堂＞的按鍵後，即可進入「學堂」。「學堂」中設有十個座位，其中最上方是師父的座位，下面排列整齊的九個是弟子的座位。由下方「人物隊列欄」中拉取人物至學堂中（師父及弟子至少各一名），按下＜Start＞鍵後便開始上課。



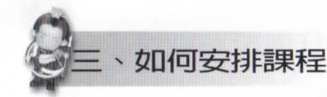
二、如何選擇師父與弟子

1．選擇師父：

每次上課只能安排一名師父，任何人物都能擔任師父，但是他必須至少擁有50 點的體力。好的師父必須擁有較好的口才，才能讓弟子充分吸收他的計謀知識與兵器技能。此外如果他所教授的課程是兵器技能，那麼他所擁有的該項技能超越弟子越多越好；如果是計謀課，該項計謀的經驗值越高，弟子所能進步的空間也越大。因為教學相長的關係，師父在上完課後，其兵器技能值或計謀經驗值也會有所提昇。

2．選擇弟子：

每次上課最多能安排九名弟子，最少則需要一名，一次上課的弟子人數越多，弟子進步的空間就會相對越小，因此當進行一對一教學時，弟子的學習效果最好。此外弟子的學習成效與他的學習力密切相關，每個人物都有短兵器、長兵器、弓箭及計謀四種不同的學習力，上課學習至少需要 35 點體力值。



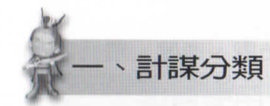
三、如何安排課程

選擇師父後，才能安排「今日課程」，共有武力、防禦、速度、短兵器、長兵器、弓箭、火計、水計、巫術、人術等十類課程可供選擇，若選擇計謀課程時，還必須從師父身上所會的計謀加以選擇。無論是兵器技能或者計謀，選擇技能值或經驗值較高的項目會有較大的進步空間。此外並非每個人物只能學習他所擅長的項目，例如文官除了計謀，仍舊可以學習各種兵器，學習第二或第三專長會讓人物有更大的發揮空間。當一切安排妥當後，按下＜開始＞鍵後便開始上課的動畫，上課完畢會出現成績單，讓玩家了解每個弟子進步的情況。






伍、計謀篇



一、計謀分類

三國立志傳中人物所能施展的計謀共分為火計、水計、巫術、人術四大種類。其中火計與水計是屬於攻擊性計謀，巫術主要效能是產生或解除人物的不良狀態，人術則會增加或降低人物的特定屬性值，每種計謀或法術都具備其與眾不同的特性。

A.火計：

攻擊性的計謀，使用距離較短，範圍較小，但傷害較大的攻擊性計謀，其中包含火雷計、火弩計、火爆計、火石陣四種計謀。

B.水計：

攻擊性的計謀，使用距離較遠，範圍較大，但傷害較低的攻擊性計謀，其中包含雷雨計、水龍計、寒冰雹、洪水陣四種計謀。

C.巫術：

特色在產生或解除人物的不良狀態。其中迷魂劍會使敵方產生昏迷狀態無法進行任何動作；奪魄槍會使敵方產生混亂狀態無法控制自己的行為；百毒霧會使敵方產生中毒狀態會每回合減少生命值；醉人蜂會使敵人產生癱瘓狀態敵方會無法行走；解毒術可以解除我方中毒狀態；移動術可以解除我方癱瘓狀態；回神術可以解除我方混亂狀態；喚醒術可以解除我方昏迷狀態。

D.人術：

特色在於暫時提昇人物某項屬性。其中自療術可恢復我方人物自己的生命值；醫療術可恢復自己或友軍的生命值；鼓舞術可暫時增加我方人物的武力；威嚇術可暫時降低敵方人物的武力；護體術可暫時增加我方人物的防禦力；卸甲術可暫時降低敵方人物的防禦力；神行術可暫時增加我方人物的速度值；遲緩術可暫時降低敵方人物的速度值。



二、兵書與天書

閱讀兵書或天書可以學會新的計謀或法術，或是增加原有計謀或法術之經驗值。兵書或天書在書舖中可以買得，閱讀兵書或天書所得到的經驗值，與人物該系計謀或法術的學習力有關，隨著人物的計謀或法術升級後，閱讀兵書或天書所增加的經驗值也會降低。建議玩家將兵書或天書讓該系計謀或法術學習力強，且口才較好的人閱讀，如此該人物可以快速學會新計謀或法術，並且還可用來教授他人。好的兵書或天書取得不易，請妥善使用。



三、計謀或法術升級

每種計謀或法術都有經驗值，經驗值越高，使用該計謀或法術效果越好，經驗值會以能量棒方式顯示在該計謀或法術名稱下方，當經驗值在300以下時，經驗棒會呈現灰色，表示人物知道該計謀或法術，但還不會使用，等到經驗值達到300以上時，經驗棒會轉為黃色，此時該計謀或法術已經可以使用了；當經驗棒呈現紅色時，表示該計謀或法術已經達到高經驗值水準了，隨時可能會升級為次一級計謀或法術。每種計謀或法術都有分級，分別為初級、次級、中級、高級、超級五種等級。當計謀或法術升級後，只會保留升級後的計謀或法術。計謀或法術的等級越高，不僅造成的效果越大，有些計謀或法術還會增加影響的範圍。要提昇計謀或法術經驗值，最好的方法是上課；此外在戰場中使用計謀或法術也能逐漸提昇其經驗值，另外閱讀兵書或天書也會增加該法術或計謀的經驗值。

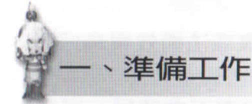


● 使用廣域型魔法時，紅色方格代表攻擊範圍！





陸、戰鬥篇



一、準備工作

1. 上課：

人物技能值越高，作戰時的能力越好，要提昇人物技能值，就必須進入學堂上課。此外建議讓每個人物都擁有自療術，因為自療術是提昇生命效果最好的法術，如果有人不會這項法術，應該讓他到學堂中學習。

2. 購買物品與裝備：

進入戰場前最重要的準備工作便是購買物品與裝備了，在草藥店中可以購買補充生命及靈感的物品，這些物品或許就是玩家在戰場中克敵制勝的主要關鍵。此外為人物添購好一點的配件，並為其裝備，才能在戰場上發揮更好的功效。



二、進入戰場

1. 選擇任務：

在「主畫面」模式下，「主地圖」會顯示三國時期各城池的情形，如果有城池出現紅色雙劍圖案，表示該城池發生狀況，將游標移至圖案上方，便會出現該地點目前之狀況簡介。每項任務都有一定的發生條件，玩家可自由決定是否要接受該項任務（有關任務的其他說明請參照【玖\ 二、任務關聯性】）。玩家若決定接受某項任務，只要點選該地點便可以進入「任務說明畫面」。

2. 突發事件：

若「主地圖」中某些城池出現的紅色雙劍圖案閃爍不止，表示為突發事件，玩家必須在限制時間內完成該任務，否則會有重大影響（例如人物離開或失去城池），嚴重時甚至會使遊戲結束（若玩家失去最後一座城池則遊戲結束）；當出現突發事件時，玩家若未指派人員進入戰場，則程式會自動幫玩家指派體力足夠的人員（體力值需在60以上）進入戰場，若所有人員都體力不足時，程式則會由隊伍中選出一人進入戰場，強制玩家進行該場戰爭。

3. 指派人物：

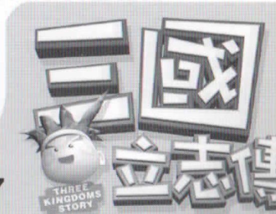
進入「任務說明畫面」後，會出現一段任務提示，並且會列出必要人物（大部分任務都不需要特定人物），玩家要進行此一任務，必須確定必要人物確實在隊伍中，並且當日仍可行動。若必要人物不在隊伍裡，請到「客棧」找尋；若必要人物當日已行動完畢，請於次日再進行本任務。若未發生上述問題，玩家只需用滑鼠在隊伍中拉出必要人物的大頭貼，放在「任務說明畫面」內方格所代表的位置上即可，多餘的位置玩家可自行決定指派人選，指派完畢請按下畫面右上角<開始>鍵，即可進入「戰場畫面」。如果玩家要取消所指派之人選，可直接將方格上的人物拉回隊伍即可。



● 無指定必要人物時，則玩家可自由決定體力值超過60的人選參戰！

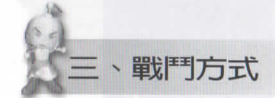
4. 勝利及失敗條件：

當玩家選派人物完畢，在進入「戰場畫面」前會出現勝利條件及失敗條件的訊息欄，說明完成本次任務的條件與限制，希望玩家一定要充分閱讀後再進行任務。因為三國立志傳中的任務種類相當多樣化，並非所有的任務都是消滅敵人才能過關，有些任務是撐過一定回合數、消滅特定敵人、保護某位盟友的安全，甚至消滅某些敵人還會導致任務失敗，因此只有閱讀過勝利條件及失敗條件的訊息，才能順利過關。





● 戰爭失敗有時會導致人物死亡！



三、戰鬥方式

戰鬥是在「戰場地圖」上進行，戰鬥指令可分為移動、調整方向、物理攻擊、使用計謀、休息、使用或交換物品等六種。為了方便玩家控制人物進行戰鬥，大部分指令均做了簡化，但為了讓玩家順利完成戰鬥任務，請耐心閱讀本節說明。

1. 基本操作方式：

在「戰場畫面」中，所有操作方式均可以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵可以取消移動指令。按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵則可移動「戰場地圖」。要點選玩家隊伍中的人物有三種辦法：一是在「人物隊列欄」中點選；二是在「戰場地圖」上點選；三是按下滑鼠右鍵，程式會直接切換到下一位尚可行動之人物。若玩家將游標移至戰場上某一人身上，「人物隊列欄」的資料會切換為該人物，移開後則恢復成原本人物。若要查詢敵人資料，也可點選戰場上所要查詢之對象。



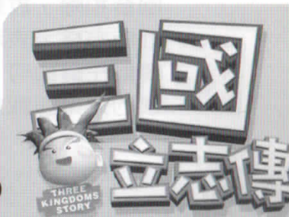
● 將游標移至敵人身上按左鍵，即可查詢該名敵人的詳細資料！

2. 移動：

被點選之我方人物，在「戰場地圖」上會出現該人物本回合所能移動之範圍，移動範圍會以藍色方格表示，此時玩家只要將游標移至任一方格上，便會出現數字代表移至此處剩餘之行動點數，按下滑鼠左鍵，人物便會移至該處，選擇人物的方向再按一次滑鼠左鍵即完成移動。人物移動後無論是否有剩餘之行動點數，都可進行物理攻擊或使用計謀，但行動點數不足 2 點將無法使用物品。移動距離遠近與人物的速度有關，因此提昇人物的速度（例如穿一雙提昇速度較多的鞋子），或者使用增加行動點數的符咒，甚至某些暫時提昇速度的計謀，都能讓玩家所操控的人物移動到更遠的地方。特別要注意的是當人物經過敵人周圍時，會因敵人之阻擋而無法穿越。此外不同的地形，移動所需耗費之行動點數也不相同，有些地形（如河流）甚至無法穿越。

3. 開啓寶箱：

當人物移動至寶箱上時，寶箱即自動開啓，同時會出現訊息告知玩者在寶箱拾獲何種物品。拾獲的物品會自動裝備或者放入該人物之包裏內，若包裏內已無任何空間，該物品會掛在游標上讓玩者自行處理。此時玩家可以將游標移至包裏內點選以交換其他物品，然後再處理換取出來之物品，移至戰場上丟棄，或者移至人像上使用。







4 . **調整方向：**

方向會影響攻擊的效果及被攻擊時的防禦程度，當玩家所操控的人物在完成了移動、攻擊、使用計謀及休息之後，都必須選擇該人物要面對的方向。每個人物都有八個方向供選擇，選擇時該人物周圍會出現八個三角形箭頭，當游標移至人物的某一側時，該方向的箭頭會變大，此時按下滑鼠左鍵，便表示選定方向完成。特別要注意的是玩家在攻擊敵人時，由敵人背後攻擊的效果最好，側面次之，正面攻擊效果最差，因此繞到敵人後面攻擊會有最好的成效。敵人攻擊我方也是如此，因此建議玩家在調整方向時，應調整人物面對敵人容易進攻的方向，以降低遭受敵人攻擊時之損害；計謀攻擊則與方向無關。調整方向不需耗費行動點數，但完成調整方向行為後，該回合無法再進行任何動作。



● 移動或攻擊完畢都需要調整方向，最好面對敵人喔！

5 . **物理攻擊：**

凡是使用短兵器、長兵器、弓箭的攻擊方式，統稱為物理攻擊。無論有無行動點數，每個人物一回合都能進行一次物理攻擊，攻擊所需行動點數由下回合扣除，攻擊完畢後需進行方向調整。人物移動前後，若有敵人腳下出現紅色方格，表示可對該敵人進行物理攻擊，只要將游標移到可攻擊敵人處按滑鼠左鍵即可。攻擊前該人物仍可進行移動、使用物品或更換裝備。物理攻擊的效果與我方武力、敵人防禦力、攻擊敵人方位以及與敵人之間地形的高度差有關，從高處向低處攻擊會有較佳的效果（有關每種武器的攻擊範圍及攻擊效果請參照【捌＼一、武器與防具】）。物理攻擊會增加人物總經驗值，以及該項技能之經驗值，當人物總經驗值到達升級標準時，人物便會升級（有關人物升級之各項說明請參照【柒＼三、人物升級】）。每殺死一名敵人，玩家就有機會得到銀兩，越早殺死敵人，所得到的獎勵將越好。

6 . **使用計謀：**

4-1 . 使用攻擊型計謀

在「計謀指令列」中點選所需計謀後，「戰場地圖」中人物周圍會出現顯示計謀攻擊範圍的藍色方格，選擇攻擊範圍內任一敵人按下滑鼠左鍵就可進行攻擊，若該計謀是廣域型攻擊計謀，則游標移動時，會使計謀效果一次涵蓋領域內方格變成紅色。

4-2 使用非攻擊型計謀

與攻擊計謀使用方式相同，只是施用對象為自己或是隊友。

4-3 使用錦囊

滑鼠點取人物包裹內之錦囊拉至「人物狀況欄」中的人像上放開，便可在戰場上施展該錦囊之計謀，使用錦囊不耗靈感，而且還可進行其他行動，但缺點是無法增加總經驗值及該項計謀之經驗值。

計謀可分為火計、水計、人術及巫術四類，其中人術是屬於輔助型法術，可以療傷回復、增加攻擊效果；火計及水計是屬於攻擊型計謀，直接造成敵人傷害；巫術則是特殊攻擊型法術，它能解除己方不良狀態、加諸敵人癱瘓、中毒、混亂、昏迷等四種不良狀態（有關各系計謀之特性請參照【伍＼一、計謀分類】）。無論人物是否還有行動點數都可以使用計謀，所需行動點數由下回合扣除，使用計謀後需進行方向調整。無論是使用攻擊型計謀或者輔助型計謀，都可以增加總經驗值及該計謀之經驗值。計謀經驗值越高，攻擊效果越好（有關計謀經驗值之影響請參照【伍＼五、計謀經驗值】），此外當人物總經驗值到達升級標準時，人物便會升級。

7 . **休息：**

休息可以累積行動點數，因此有時候適當的休息對於任務的完成也是有幫助的。休息的方法是點選人物後，將游標移至「戰場地圖」中該人物身上，按下滑鼠左鍵後調整方向，該人物便完成了休息的動作。若玩家確定欲行動之人物皆已控制完畢，此時點選「人物隊列欄」右側之＜下一回合＞鍵，就可讓所有未行動之人物同時休息，並結束本回合。





8. 使用物品：

在戰場上使用物品的方式有兩種，一是更換裝備；二是使用包裹內所攜帶之各種用品。更換裝備需要耗費 1 點的行動點數，更換裝備的方法是將配件拉至「人物狀況欄」之配件位置（每種配件都有其固定位置）後放開即可（有關武器與防具的相關說明請參照【捌\一、武器與防具】）。使用物品可以增加人物的生命、靈感及各種屬性，每個人只能使用自己包裹內之物品，使用方法為是將物品拉至「人物狀況欄」的人像上時，該欄位會呈現較暗的顏色，此時放開滑鼠左鍵，該物品則使用完成，在「戰場畫面」中使用物品需耗費 2 點行動點數。無論是更換裝備或者使用物品，動作完成後仍可移動、進行攻擊或使用計謀。

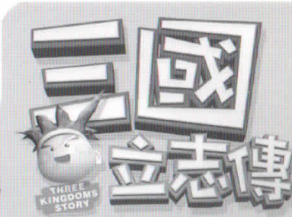
9. 物品轉移：

在戰場上玩家可以進行物品轉移，方法就是先將物品拉出，然後將它移至目標對象上，放開滑鼠鍵即完成物品轉移。物品轉移需要耗費 1 點的行動點數，而且只能在尚未行動的人物之間進行轉移，物品轉移使用的機會頗多，尤其是每個人物祇能攜帶八樣物品，當不足時就可以透過轉移來互通有無；而且當玩家在戰場上開啓寶箱獲得武器或裝備時，也能透過轉移的方式將它交給需要的人物使用。物品轉移動作完成後，若行動點數足夠仍可移動、進行攻擊或使用計謀。



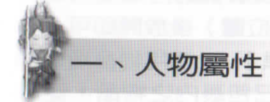
四、戰鬥結果

戰爭結束後，如果成功會出現勝利畫面，玩家可由該畫面中了解戰爭情形及出戰人物；如果失敗的話，就會出現失敗畫面。大多數任務失敗後玩家必須繼續挑戰，但某些重要任務（任務圖案會閃爍）的失敗會導致人員離開或失去城池，若玩家失去最後一座城池時會導致遊戲結束，玩家必須詳細閱讀任務說明，並設法贏得每一場戰爭。





柒、人物篇



一、人物屬性

每個人物都有各種不同屬性，當玩家在「人物隊列欄」選擇人物後，「人物狀況欄」便會顯示該人物所有屬性。若玩家將游標移至「人物狀況欄」上，還可拉出第二頁屬性表。人物屬性各項說明如下：

1.生命：

生命代表人物的健康狀態，斜線右邊為生命最大值，左邊為生命現值。生命現值會因在戰場中遭遇攻擊而下降，一但降至0，該人物便會自動退出戰場。使用治療型法術，或者使用補充生命之物品，都能提昇生命現值，但不會超過生命最大值。若生命現值降至一定程度時，數字會呈現橘色，若生命現值太低時，則會出現紅色數字警告玩家。要提昇生命最大值除了人物升級外，特定裝備也有提昇的效果，另外有些藥品也能增加生命最大值。

2.靈感：

靈感是人物使用計謀或法術的必備要素，斜線右邊為靈感最大值，左邊為靈感現值。靈感現值會因在戰場中使用計謀或法術消耗而逐漸下降，若靈感現值不足時，該人物便無法繼續使用計謀或法術。要提昇靈感現值，唯有使用補充靈感之物品，但不會超過靈感最大值。當靈感現值降至一定程度時，數字亦會呈現橘色，當靈感現值太低時，則會出現紅色數字以警告玩家。要提昇靈感最大值除了人物升級外，特定裝備也有提昇的效果，另外有些藥品也能增加靈感最大值。

3.武力：

武力是人物以武器攻擊敵人所產生的物理傷害能力。其中第一個數字代表人物本身所具備的武力，第二個數字代表人物所有裝備物品所增加的武力。人物所具備的武力會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的武力，武力若提昇數值會以藍色呈現，武力若降低會以紅色呈現。

4.防禦：

防禦表示人物抵擋敵人以武器攻擊的能力，防禦值越高，防備敵人以武器攻擊的效果越好。其中第一個數字代表人物本身所具備的防禦力，第二個數字代表人物所有裝備物品所增加的防禦力。人物所具備的防禦力會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的防禦力，防禦力若提昇數值會以藍色呈現，防禦力若降低會以紅色呈現。

5.速度：

速度越高，每回合行動力就越高，而且當遭遇敵人以武器攻擊時，閃躲成功的機率也越大。其中第一個數字代表人物本身所具備的速度，第二個數字代表人物所有裝備物品所增加的速度。人物所具備的速度會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的速度，速度若提昇數值會以藍色呈現，速度若降低會以紅色呈現。

6.火：

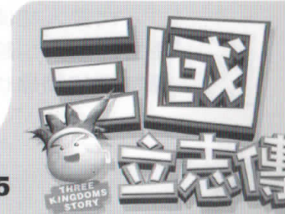
代表人物在裝備所有物品後對火系計謀的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用火系計謀所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受火系計謀攻擊時人物的防禦能力。當火系計謀攻擊力越強，表示使用火系計謀能造成較大的傷害；火系計謀防禦力越高，表示在遭受火系計謀攻擊時，產生的傷害會較低。火系計謀的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。

7.水：

代表人物在裝備所有物品後對水系計謀的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用水系計謀所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受水系計謀攻擊時人物的防禦能力。當水系計謀攻擊力越強，表示使用水系計謀能造成較大的傷害；水系計謀防禦力越高，表示在遭受水系計謀攻擊時，產生的傷害會較低。水系計謀的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。

8.巫：

代表人物在裝備所有物品後對巫術法術的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用巫術法術所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受巫術法術攻擊時人物的防禦能力。當巫術法術攻擊力越強，表示使用巫術法術能造成較大的效果；巫術法術防禦力越高，表示在遭受巫術法術攻擊時，產生的效果會較低。巫術法術的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。



9．人：

代表人物在裝備所有物品後對人術法術的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用人術法術所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受人術法術攻擊時人物的防禦能力。當人術法術攻擊力越強，表示使用人術法術能造成較大的效果；人術法術防禦力越高，表示在遭受人術法術攻擊時，產生的效果會較低。人術法術的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。

10．體力：

體力代表人物疲勞程度。人物在參加戰鬥任務、進入學堂上課、進客棧攏絡、甚至是將裝備交給隊友都會消耗體力。人物在戰鬥、上課、攏絡分別有不同的體力需求，當人物的體力不足其最低需求時，人物會變黑而無法選取；除此之外，體力太低也會影響人物在戰鬥、上課、攏絡所產生的效果。人物體力的恢復只有靠每季的休息，每過一回合體力會恢復50點，最大值為99點。

11．行動點數：

當進入戰場畫面後，舉凡人物移動、使用物品、進行攻擊，都必須消耗行動點數，因此行動點數越高，人物的移動範圍越大，一回合內使用的物品的次數也越多。該回合未耗盡的行動點數，將按一定比例累積至下回合，最高累積上限為50點。行動點數的多寡與速度相關聯，速度越高則行動點數相對也越多，使用某些特定物品可以增加人物的行動點數。

12．短兵器技能：

代表人物使用短兵器的攻擊能力。短兵器技能值越高，表示以短兵器攻擊敵人產生的傷害也越大。短兵器技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加短兵器技能值。

13．長兵器技能：

代表人物使用長兵器的攻擊能力。長兵器技能值越高，表示以長兵器攻擊敵人產生的傷害也越大。長兵器技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加長兵器技能值。

14．弓箭技能：

代表人物使用弓箭的攻擊能力。弓箭技能值越高，表示以弓箭攻擊敵人產生的傷害也越大。弓箭技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加弓箭技能值。

15．魅力：

代表對遊戲中其他人物的吸引程度。魅力越高，在客棧中進行攏絡工作時會較有效果，某些特定物品也可提昇魅力。

16．口才：

代表人物的表達能力。口才越高，在學堂擔任師傅會有較好的教學成果，某些特定物品也可提升口才。

17．等級：

代表人物目前等級。一般而言，等級越高能力越強，玩家攻擊越高等級敵人時，所得到的經驗值相對也會越多。

18．尚需經驗：

代表人物下次升級所需經驗值。一但經驗值增加，尚需經驗便會因扣除而減少，一但降至0時，人物便升級了。



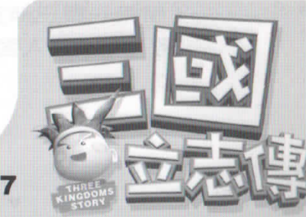
二、客棧

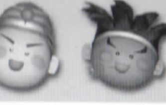
當玩家在「主畫面」狀態時，點選左側「場景切換列」中<客棧>的按鍵即可進入「客棧」。

1．客棧的功用：

客棧最主要的功用在於招募在野將領，其次是當「人物隊列欄」將領太多時，可先放入客棧等候。當玩家在遊戲中完成某些任務後，就會有在野武將在客棧出現，若經過特定時間在野武將並沒有加入我方，也可能會暫時離開客棧。我方可依靠攏絡或收買方式來招募在野武將。





2．攏絡：

可進行攏絡的在野武將在其左方有一方格，若要進行攏絡可從人物隊列欄將進行攏絡的將領拉至此方格，此時會出現訊息詢問是否要進行攏絡，按下確定後即進行攏絡，攏落成功後在野武將上方的友好度數值會上升，收買的金錢也會下降。



● 選擇魅力較高的武將進行攏絡，友好度會上升的比較快喔！

3．收買：

當我方金錢足夠收買在野將領時，按下收買鍵則會出現訊息詢問是否要花錢收買，若按下確定在野將領則會加入我方。若人物隊列欄有空位，會自動移往人物隊列欄；若無空位，則會在客棧等待。

4．移除將領：

當人物隊列欄將領太多時，玩家可將不需要的將領暫時移入客棧的空房間（若第一頁已無空房間時可翻至第二頁），等到需要時再從客棧拉出指派任務。玩家移入客棧的人物，再拉出時不需花費任何銀兩。



三、人物升級

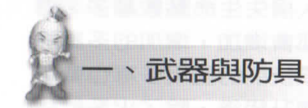
人物在戰場上砍殺敵人或者使用計謀、法術都會增加總經驗值，一但總經驗值到達升級標準，人物便會立刻升級。殺傷敵人及殺死敵人都會獲得多少不等的總經驗值，當砍殺敵人的等級越高，或者敵人損失生命點數越多，總經驗值的提昇也會越多。人物升級後，各項屬性值都會增加，增加的多寡除了與人物的各項學習力有關外，人物在前一等級各項技能的使用多寡也會影響。假如人物在前一等級經常使用火系計謀，則人物升級後，除了火系計謀的攻擊、防護能力有大幅的成長外，靈感最大值會比生命最大值增加較快，武力、防禦、速度則較成長較慢；相反地，假如人物在前一等級經常使用兵器攻擊，則人物升級後，各種計謀與法術的攻擊、防護能力少有成長，反而是生命最大值會比靈感最大值增加較快，武力、防禦、速度則較有較顯著的成長。







捌、物品篇



一、武器與防具

武器與防具是屬於配件類物品，只能裝備而無法使用，將配件以滑鼠拉至「人物狀況欄」中的裝備位置後放開，即完成裝備工作。大部分的武器與防具都能在武器店中買到，少部分則必須完成某些特定任務，或是開啓戰場上的寶箱取得。武器與防具不會損壞，也不會消失，除非玩家將它出售或在戰場上丟棄。

1.武器：

三國立志傳中的武器共分為短兵器、長兵器、弓箭及扇子四種，每種武器都有其特殊功用，依照人物所擅長之技能配給武器，將可發揮較佳的攻擊效果。武器必須裝備在人物的武器位置內才能發揮功效，而武器位置一次只能裝備一件武器。

A.短兵器：

最適合近身攻擊之武器，短兵器攻擊力強，且擁有四類武器中最大的防禦效果，當遭遇周圍敵人物理攻擊時，持短兵器者還可加以反擊。

B.長兵器：

在同等級兵器中，長兵器的攻擊威力最為強大，它雖然防禦效果較短兵器差，遇到攻擊時也無法還擊，但它在前後左右四個方位可攻擊二格遠的敵人，如果敵人並列時，一次就可同時攻擊兩人了。選擇長兵器攻擊單一敵人時，與敵人中間保留一格距離可發揮最大威力。

C.弓箭：

不像長短兵器般必須置身於敵人面前，面對隨時會遭到攻擊的危險，弓箭擁有四類武器中最遠的攻擊距離。不過弓箭的攻擊威力不如長短兵器，防禦效果也較差，更嚴重的致命傷在於無法攻擊二格範圍內的敵人，因此防備敵人近身攻擊是弓箭手必須極力避免的課題。當弓箭由高處向下射擊時，會有更好的攻擊效果；反之則效果會打折。

D.扇子：

扇子除了可以增加使用計謀與法術的威力外，更重要的是它可以為文官節省施展計謀或法術所需的靈感，因此扇子成為文官必備的武器。如果軍師的靈感耗盡，扇子也勉強可用以進行物理攻擊，雖然攻擊範圍與短兵器同，但攻擊威力卻相當弱，因此非不得已時，盡量避免使用扇子進行物理攻擊。

2.防具：

三國立志傳中的防具共分為頭盔、鎧甲、鞋子及飾品四種。除飾品外，每種防具都有增加防禦力及抗魔力的功效，有些防具還可額外增加人物屬性，因此慎選防具能讓每個人物具備不同的特色。防具位置共有四個，不同種類的防具必須裝備在該防具位置才能發揮功效，而每種防具位置一次只能裝備一件防具。

A.頭盔：

可以增加人物的物理防禦力或計謀與法術的防禦力，有些頭盔還能增加人物使用武器的技能值，是相當基本的防具。

B.鎧甲：

可以大幅增加人物的物理防禦力或計謀與法術的防禦力，鎧甲同時還能增加人物的靈感最大值或生命最大值，是最重要的防具。

C.鞋子：

雖然可以稍微增加人物的物理防禦力或法術與計謀的防禦力，但鞋子最主要的功效在於提昇速度，是人物增加速度值的必要配件。

D.飾品：

飾品可因種類的不同而大幅提昇人物不同的屬性，因此要彌補某些人物先天上的缺陷，或強化人物特定屬性的優勢，都可以為他們佩帶特別的飾品。

二、一般用品

在草藥店中可以買到的各式藥品皆為一般用品，一般用品的功能在於增加人物屬性、解除不良狀態、回復生命值及靈感值。所有的一般用品都可以在「主畫面」及「戰場畫面」中使用，在進入戰場前，建議玩家應準備充足的藥品，以增加獲勝的機會。





三、兵書與天書、錦囊與符咒

兵書與天書、錦囊與符咒是書舖主要販賣物品。

1. 兵書與天書：

閱讀兵書或天書可以學會新的計謀或法術，或者增加計謀或法術的經驗值。無論在「主畫面」及「戰場畫面」中都可使用，使用後即消失。

2. 錦囊與符咒：

使用錦囊與符咒相當於人物擁有該計謀或法術經驗值500所能產生的傷害能力，如果人物的該系計謀或法術攻擊力越高，使用錦囊或符咒的威力就越大。使用錦囊或符咒雖然方便且不耗靈感，但不會增加人物升級經驗值，也不會提昇該計謀或法術的經驗值。



四、物品之裝備、使用、丟棄與轉移

1. 裝備：

只有配件（包括武器及防具）可以進行裝備，裝備方式為將游標移到配件上，按著滑鼠左鍵不放便可拉取該配件，拉至「人物狀況欄」上裝備位置後放開滑鼠左鍵，即可完成裝備工作。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以裝備配件，但在「戰場畫面」中裝備配件需耗費1點的行動點數。

2. 使用：

只有用品（包括一般用品及錦囊或符咒）可以被使用，每件用品僅能使用一次，使用完畢即消失。拉取用品的方式與拉取配件相同，將用品拉到「人物狀況欄」的人像上時，該欄位會呈現較暗的顏色，此時放開滑鼠左鍵，該物品則使用完成。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以使用用品，但在「戰場畫面」中使用用品需耗費2點的行動點數。

3. 丟棄：

丟棄物品只能在「戰場畫面」中進行，方法是拉取物品後移至戰場上放開滑鼠左鍵，此時會出現詢問玩家是否要丟棄該物品之訊息，選擇＜YES＞則該物品便完成丟棄動作。建議您不要任意丟棄物品，如果有多餘之物品可以到商店內販賣以換取金錢，除非是玩家在戰場上開啓寶箱得到寶物，而該人物身上已無多餘空間可存放物品，此時便可選擇包裹內最廉價或用不到的物品替換後丟棄，才不會造成玩家在資源上的浪費。

4. 轉移：

轉移物品給其他夥伴的方法是拉取物品移到「人物隊列欄」的隊友人像上放開滑鼠左鍵，則物品便會自動轉移至該名隊友身上；若隊友身上已無放置物品之空間，那麼物品將無法順利轉移。若在主畫面進行武器或護具的轉移動作，會消耗體力點數；在戰場中則消耗行動點數，行動後的人員之間無法進行物品轉移。



五、商店

1. 商店的功用：

商店是購買物品及出售物品的地方，大部分的物品都能在商店中買到。隨著時間的前進，商店中玩家所能購買的物品種類會越來越多，功能也越來越好。



● 多餘的物品也能在商店中拋售喔！



2. 商店的種類：

商店可分為三種，分別是武器店、書舖及草藥店。武器店販賣武器、防具及配件；書舖販賣兵書與天書及錦囊與符咒；草藥店販賣各種藥品即是一般用品。

3. 如何進行交易：

商店中的所有商品皆有標價，玩家以滑鼠將商品拉出後，放到人物包裹內便算完成了交易。當玩家持有銀兩不足時，商品將呈現暗灰色，玩家將無法拉出該商品。若要販賣多餘的物品，只需將人物持有之物品拉至商店老闆身上後放開滑鼠左鍵，便會出現該物品的回收價格及詢問玩家是否要出售此物品，點選確定後，交易便算完成。店內商品出售後不會立即補貨，須等到次季才會更新架上商品。



玖、其他



一、史書

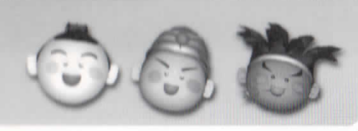
陳壽的三國志及羅貫中的三國演義都是膾炙人口的歷史著作，透過三國立志傳的史書功能，玩家也可以寫下自己的三國史，玩家在遊戲中的一切表現，都將忠實記錄在三國立志傳的「史書」中。無論玩家成功完成任務，或者遭到失敗，都可在史書中查詢相關記錄。查詢史書的方法是在「主畫面」環境，點選「場景切換列」中＜史書＞的按鍵即可，進入「史書」後，點選書本上方左右箭頭按鍵可進行翻頁，點選＜離開＞鍵則可離開。



二、任務關聯性

三國立志傳中的任務為網狀架構，各種任務的出現會根據玩家所佔領的城池、遊戲進行的時間、各項任務的完成情況及人物組合而出現，因此玩家即使重玩時也能產生不同的進行方式。遊戲中不時會出現許多突發狀況，例如武將單挑、敵人攻城、劫糧草……等等，除了緊急事件（圖案會閃爍）外，不去應付突發事件對遊戲本身並無影響，但是由於突發事件大都提供了許多獎勵，而且消滅敵人還可讓人物的經驗值及等級提昇較快，因此建議玩家有空時仍應盡量完成突發任務較好。任務之間是會互相影響的，先完成某些任務其實對遊戲進行多少有些不同，所以玩家在決定攻略順序時，可以參考難度（任務說明後方會有星星符號表示難度）及影響來決定。





拾、附錄



一、常見疑問

Q：為什麼我無法順利安裝遊戲？
A：⑴ 請確定您是在Windows95/98以上作業系統下執行安裝。
⑵ 您的電腦可能未設定「自動撥放」，請打開桌面上＜我的電腦＞圖示，接著選擇代表您光碟機的圖像，在＜Autorun＞指令上快按滑鼠左鍵兩下，即會出現安裝選單，從選單中選擇＜安裝遊戲＞指令，後按照銀幕指示進行即可。
⑶ 可能您的硬碟空間已經用完了，本遊戲需使用500 MB的硬碟空間，請在＜我的電腦＞中檢查您的硬碟空間是否足夠。
⑷ 請檢查您電腦是否中毒，若有異常現象請先使用掃毒程式處理。

Q：為什麼我無法順利執行遊戲？
A：⑴ 請確定您是在Windows95/98以上作業系統下執行。
⑵ 請重新整理您的硬碟。按下＜程式集＼附屬應用程式＼系統工具＼磁碟重組程式＞，可將您硬碟中一些不相鄰的檔案重整。
⑶ 請確定您已安裝了DirectX，本遊戲需配合DirectX才能執行。
⑷ 您是否載入太多常駐程式，例如防毒軟體或是各種桌面時鐘、便條紙...等等，這些都會影響作業系統的執行效率，有時也可能會與本遊戲產生衝突，請先關閉不必要的常駐程式。
⑸ 請檢查您電腦是否中毒，若有異常現象請先使用掃毒程式處理。

Q：為什麼聽不到遊戲的音效及語音？
A：請檢查您的音效卡是否安裝正確？並且您的音效卡必須與Windows以及DirectX相容，才能順利撥放音效及語音。此外也請點選工作列右側的小喇叭圖示，檢查「靜音」選項是否被核選，如果是，請取消。

Q：為什麼派人進入學堂後不能上課？
A：⑴ 請檢查是否有派遣人員擔任師父，師父的位置在學堂的最上方，而且擔任師父至少需要50點體力值。
⑵ 請檢查是否有派遣人員擔任弟子，每次上課至少要指派一名弟子，而且擔任弟子至少需要35點體力值。
⑶ 請確定是否選定了課程，在學堂畫面左側選課單點選課程項目，以安排今日課程。
⑷ 如果上述步驟都已完成，按下＜開始＞鍵便可開始上課。

Q：為什麼有些人無法選派進入戰場？
A：⑴ 可能您想選派的人物體力值未達60點。
⑵ 可能您已選派了足夠人數，每次任務的人物上限未盡相同，請檢查看看。

Q：為什麼在主畫面下方的人物隊列欄中，有些人物呈現黑色的？
A：那是因為該人物的體力值已用盡，只要到下一回合就能回復50點。

Q：為什麼我在戰場中不能使用物品？
A：⑴ 可能人物的行動點數不足2點，或者該人物本回合已行動完成。
⑵ 請查閱該物品是否可以使用，武器與防具可是無法使用的。
⑶ 使用物品請在移動前進行，移動、攻擊及使用計謀後是無法使用物品的。

Q：為什麼在戰場上我的人物無法移動？
A：⑴ 可能你的人物速度太低，並且在上回合進行物理攻擊或計謀而扣除了本回合的行動點數。
⑵ 可能您遭遇太多敵人攻擊，導致閃躲或反擊消耗了部分行動點數。
⑶ 可能您的人物遭到敵人卡位，無法由敵人身邊穿越。
⑷ 可能您的人物生命過低，影響行動點數增加。





※如果您的問題仍然無法解決，您可以在我們的網站上得到相關資訊，也可以來電詢問，我們有專人為您熱心服務，感謝您購買光譜公司的產品，我們必將製作更好的產品來回饋支持我們的朋友。

【網　　址】 http://www.ttime.com.tw

【電子郵件信箱】 ttime@ms19.hight.net

【服 務 專 線】 (02)83693777 轉 70

【傳　　真】 (02)83693788

【地　　址】 臺北市南昌路二段 222 號 3 樓

二、製作群

監　　製：虞希舜
程式設計：張文煒
遊戲企劃：林正益
美術指導：蕭心玫、張耀坤、林長滄
片頭動畫：林長滄
片尾動畫：祝文威、李慧姿
美術設計：蕭心玫、張耀坤、黃文欣、羅挺倬、張榮傑、林岑品、梁憲誠、蘇敬中、祝文威、李慧姿、陳鳳娟、、黃俊維
陶一山、吳啓文、許仁傑、姜彥勳、黃宣詔
動畫剪接：蕭心玫
平面設計：姜致遠、許義彪
遊戲腳本：林正益、萬仁政
手冊撰寫：林正益、萬仁政
製作發行：光譜資訊股份有限公司



光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓　TEL：886-2-83693777　FAX：886-2-83693788